

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik. Hal ini dapat di lihat dari filosofi pendidikan yang intinya untuk mengaktualisasikan ketiga dimensi kemanusiaan paling elementer, yaitu (1) afektif yang tercermin pada kualitas keimanan dan ketaqwaan, etika dan estetika, serta akhlak mulia dan budi pekerti yang luhur. (2) kognitif yang tercermin pada kapasitas pikir dan daya intelektualitas untuk menggali ilmu pengetahuan dan mengembangkan serta menguasai teknologi. (3) psikomotorik yang tercermin pada kemampuan mengembangkan ketrampilan teknis dan kecakapan praktis (Tjalla, 2005).

Mutu pendidikan dapat ditingkatkan melalui lembaga-lembaga pendidikan, salah satu lembaga pendidikan yang memiliki peranan dalam meningkatkan mutu pendidikan yaitu sekolah, dimana sekolah memiliki peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional berupa : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan

menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Kemendikbud, 2013).

Mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat (Kemendikbud, 2013).

SMKS Mandiri merupakan salah satu sekolah kejuruan yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang terampil dibidangnya. Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMKS Mandiri adalah Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Kompetensi Keahlian TBSM memiliki banyak mata pelajaran, salah satunya adalah Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO). Mata Pelajaran PDTO memiliki tingkat keabsrtrakan yang tinggi dan tidak di lengkapi dengan media sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran jika disampaikan secara verbal, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan penulis, proses pembelajaran masih menggunakan metode berpusat pada guru, sehingga menyebabkan siswa bergantung pada guru, begitu juga dengan media pendukung yang kurang menyebabkan siswa hanya bisa mengimajinasikan materi yang di berikan. Media yang digunakan oleh guru disekolah adalah buku pelajaran, *power point*, dan papan tulis. Konsep tersebut tidak dapat memeberikan penjelasan langsung karena hanya memberikan bahan bacaan, dan bagi siswa yang kurang

disiplin aktivitasnya akan kurang peduli serta sulit memahami materi dalam buku pelajaran atau modul, bahkan tidak dapat memvisualisasikan langsung suatu gambar seperti alat-alat service tools yang benar dan juga cara menggunakan alat alat tersebut. Siswa pun merasa bosan karena harus menunggu guru selesai di papan tulis.

Mata pelajaran PDTO pada semester genap adalah mata pelajaran yang menggambarkan tentang alat ukur mekanik, alat ukur elektronik, alat ukur pneumatic, pemeliharaan alat ukur . Alat ukur merupakan sesuatu yang nyata namun jika tidak dilengkapi alat pendukung, semua akan nihil, fasilitas alat praktik menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran karena jumlah yang ada tidak sesuai dengan jumlah siswa. Akibatnya adalah hanya sebagian siswa yang dapat menggunakan alat tersebut, siswa yang kurang peduli terhadap pelajarannya akan semakin tidak peduli.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat di simpulkan masalah yang ada dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Guru belum memahami teknologi dalam membuat media pembelajaran.
- b. Siswa masih cenderung pasif saat mengikuti proses pembelajaran karena tidak adanya alat perantara komunikasi yang konkret pada siswa.
- c. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) di kelas X TBSM SMKS Mandiri Percut Sei Tuan.

- d. Proses pembelajaran di kelas X TBSM SMKS Mandiri Percut Sei Tuan yang masih berpusat pada guru.
- e. Penerapan model pembelajaran yang belum berorientasi pada siswa

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang ada, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian dapat terarah, sehingga batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Adobe Animate CC* guna mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas X TBSM SMKS Mandiri Percut Sei Tuan.
- b. Mata pelajaran yang menjadi objek penelitian adalah Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) pada materi alat ukur elektronik.
- c. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO).

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi, dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Adobe Animate CC* terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran pekerjaan Teknik dasar otomotif (PDTO) kelas X TBSM SMKS Mandiri Percut Sei Tuan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Adobe Animate CC* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pekerjaan Teknik dasar otomotif (PDTO) kelas X TBSM SMKS Mandiri Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu :

- a. Bagi Penulis, menambah pengetahuan, wawasan dan kemampuan penulis dalam menentukan model pembelajaran dan media yang tepat guna meningkatkan hasil belajar siswa di tempat penulis mengajar nantinya.
- b. Bagi Guru, sebagai bahan masukan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Adobe Animate CC* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- c. Bagi Pembaca, sebagai bahan bacaan serta masukan bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian ini.